ハイパープレイステーション10月号付録 第2巻第12号通巻19号 1996年（平成8年）10月1日発行（毎月1回1日発行）





# 集え、すべての者たちよ——！

格闘ゲームの雄であるカプコンが放つ、『ストリートファイターZERO2』はあらゆる面で意欲的な試みの盛り込まれた作品である。同社の作品としては、18人という最大のキャラクター数、試行錯誤のすえに生み出されたゲームシステム。これらによって構成された本作は間違いなく、格闘ゲームの頂点を走る作品のひとつである。

が、悲しいかな格闘ゲームは現在、その歴史とともに達人の域にまで達したわずかなプレイヤーのみのツールとなってしまった。ゲームとは本来、だれもが楽しめる娯楽のためのものである。本作もしかり。だからこそ僕は本書で、格闘ゲームに興味を持ちながらも、どうしても達人には手が届かない初心者ユーザーをターゲットにしたかった。難しいテクニックは一切なし。最低限、必要と思われる基礎を知り、存分に楽しんでもらいたい。

企画・構成：佐久間亮介
編集：後藤 勝（HEADROOM）
文：佐久間亮介／作山哲広／高橋祐介（HEADROOM）／石田将隆（HEADROOM）
アートディレクション&デザイン：東京グレートディレクション　協力：株式会社カプコン

## 本書でのガード方向の表記

『ストZERO2』には様々な攻撃があり、そのすべて細かな設定がほどこされている。本書では数々の攻撃に対するガード方向を以下の5つに分類し、表記させていただいた。



### 上段攻撃

◀上段防御で防げる攻撃。しゃがんでいれば絶対にヒットすることはない。ただしザンギエフなどの身体の大きいキャラクターはこの範疇ではない。



### 中段攻撃

◀上段&下段のどちらの防御でも防げる攻撃。この攻撃を多く持ったキャラクターほど、空振りが少なく、相手の動きを封じ込みやすくなる。



### 下段攻撃

◀上段防御では防げず、下段防御でのみかわせる攻撃。しゃがんだ状態でのキック攻撃の大半が、この下段攻撃に属している。中段と使い分けたい。



### 特殊中段攻撃

◀上段防御でのみかわせる攻撃。下段防御では防げないので、守りの固い相手を崩すのに役立つ。下段攻撃と組み合わせて使っていくべき攻撃だ。



### 特殊上段攻撃

◀上段と空中防御でのみ防げる攻撃。ジャンプ中でのすべての基本技がこの特殊上段攻撃にあてはまる。下段防御では、かわせないので注意しよう。

# リュウ



## (FIRST STEP) 昇龍拳に頼らず、堅実に攻めよ

隙の少ない飛び道具・波動拳（↓↘→＋P）や昇龍拳（→↓↘＋P）をはじめとする信頼性の高い対空攻撃を有する、扱いやすいキャラクターである。敵の下段防御を潰すことのできる特殊技もあり、近〜中距離戦を得意とするタイプだ。

反面、遠距離戦では波動拳のみに頼らざるを得ず、アドンやベガのように素早く間合いを詰めるような必殺技を持たないため、苦戦を強いられることだろう。もっとも波動拳で攻撃する以外は防御を固めるような闘いに終始すれば、遠距離戦でもそれなりの強さを発揮できるはず。また『ストリートファイターⅡ』シリーズ以上に昇龍拳の隙が大きく設定されているので、むやみな使用は逆に相手の反撃を許す結果にもなりかねない。

的確なガードと、基本技と波動拳を組み合わせた連続攻撃で堅実に攻めていくのが、リュウの欠点を補い、かつ自分のペースで闘いを展開するためのセオリー。基本技をいかに使いこなすかが鍵。

## (BASIC TACTICS) 地上戦をマスターすることが上達への近道だ

### (対空攻撃になる基本技)



**立ち中パンチ**

◀もっともオーソドックスな対空攻撃。素早く攻撃判定が出現し、かつ空振りしたときの隙も小さい。昇龍拳が入力できないような局面での使用にぴったりだ。



**しゃがみ強パンチ**

◀攻撃力こそ大きいものの、立ち中パンチに比べると使いづらい。しゃがんだ状態で対空攻撃を強いられるような局面以外では使わないほうが無難だろう。

ラウンド開始直後の間合いを保ち、中距離戦を主体に闘っていくことを学ぼう。攻撃の基本になるのはしゃがみ中キック→強波動拳の連続攻撃。相手にとってはZEROカウンター（K）による反撃ぐらいしか手がなくなってしまうため、非常にいやらしく、そしてこちらにとってはとても堅実な攻めであるからだ。また相手がなんらかの基本技や必殺技を仕掛けてきそうなときは、しゃがみ中パンチで牽制するといい。しゃがみ中キックより間合いこそ短いものの、攻撃判定が大きく、相手の攻撃をつぶしやすいためである。

近距離戦でも、しゃがんだ状態での基本技が鍵になる。しゃがみ弱キックをガードさせての鎖骨割り（→＋中P）や強波動拳へとつないでいこう。



◀近距離戦でしゃがみ強キックを防御されたら、間髪入れずに旋風脚を。下段防御不可能な技なので、防御に徹していたり、反撃を試みる相手に対して有効な戦法だ。

▶波動拳は立ち弱キックの空振りを折り混ぜつつ使う。キックがフェイントになり、相手はかわしづらくなる。





◀飛び込み攻撃は昇龍拳で迎撃。無敵時間が短いので、このように相手を引きつけて攻撃できるようになろう。

## (RYU'S COMBO)

**飛び道具系の技を組み込んだものが多いのがリュウの特徴。これで相手を威嚇していこう。**



空中竜巻旋風脚▶前方ジャンプ▶ななめジャンプ中パンチ

▲前方ジャンプは竜巻旋風脚（↓↙←＋K）のヒット直後に。



ななめジャンプ中キック▶しゃがみ弱パンチ▶立ち中パンチ▶強波動拳

▲ななめジャンプ中キックは相手の後ろ側に着地するような間合いでヒットさせる。しゃがみ弱パンチ終了直後に立ち中パンチを入力するのがポイント。



旋風脚▶しゃがみ中キック▶しゃがみ強キック▶強波動拳

▲旋風脚（→＋中K）を使うのは、相手の下段防御を崩し、しゃがみ強キックをクリーンヒットさせるため。強波動拳は可能なかぎり連続使用で当てよう。

## (ZERO COUNTER)

空中に相手がいるような攻撃以外にはキックボタンによるものを使用する。特に中距離よりも間合いがやや近いような距離からの飛び道具に対して有効。ただし間合いが若干狭いので、目測を誤ると空振りに終わってしまう。十分に間合いを考慮してから使用するようにしたいところだ。パンチボタンのものは対空攻撃に使おう。



◀パンチでのものは、空振りしてしまうと簡単に反撃される。



▶波動拳に対しては空振りしやすいので、使うべきではない。

## (回転起き上がり)

回転起き上がりからの攻撃手段としては、しゃがみ中パンチやキックといったものから強波動拳につないでいくのが一番。投げ技などを狙ってもいいが、失敗した場合のリスクが大きいので、あまりお薦めはできない。さらに堅実にいくならば、しゃがみ弱キックを数発ヒットさせ、鎖骨割りや旋風脚（→＋中キック）といったものにつなぎ、さらにしゃがみ中キック→強波動拳で攻めていこう。



◀相手が近くにいる場合は、弱起き上がりからの弱昇龍拳を。接近してきた相手に効果的だ。



▲飛び道具を連打してくるようなときは、中か強の回転起き上がりだ。




## (FIRST STEP) 相違点を活かした戦術をつくれ

リュウと同じ流派を操るファイターがケンである。それゆえ同系統の必殺技を有しているのだが、リュウと全く同じ特性を持っているわけではなく、ケンならでは、といった相違点の部分が多々見られる。また基本技にも若干の違いがあり、さらに特殊技やスーパーコンボにいたっては全くのオリジナル。これらを如何にして活用していくかが、彼を操作するうえでのテーマとなってくるのだ。

もっとも簡単な応用は、足払いからの強波動拳（↓↘→＋P）を主体とした戦術に、立ち強キックを折り混ぜていく方法。リュウとは違い、リーチが長く、前方に大きな攻撃判定を有しているため、中距離戦において相手を威嚇しやすいのだ。

しかし、波動拳の弾が出現するまでの隙がリュウよりも若干大きいため、遠距離戦でのような波動拳のみを単体で使用するようなシチュエーションでは、よりフェイントをこまめに折り混ぜ、相手に予測されないように注意を払う必要がある。

## (BASIC TACTICS) 立ちキックが地上戦での要となる

中距離戦ではリュウ同様にしゃがみ中キックや強キックで相手を牽制し、ヒットまたはガードされたときはそれらにキャンセルをかけて強波動拳を撃っていこう。こうすることで、相手の大半の行動を封じることができるためだ。また、突発的に立ち強キックを使って威嚇していけば、相手の飛び道具や基本技を潰せる場合がある。この立ち強キックを如何にヒットさせるかが、ケンの戦術の大きなポイントとなってくるのである。

また足払いを主体に攻めてくるような相手に対しては、立ち弱キックを頻繁に出すようにするといい。攻撃判定が素早く出現するため、相手の足払いを潰しやすいからだ。特に春麗やナッシュといった相手に対しては、重要な防御方法といえる。


◀正面からの飛び込み攻撃にはななめジャンプ強キックを使おう。相手の後ろに回り込むようにしてヒットさせたい場合は、ななめジャンプ中キックを使用する。

▶相手の起き上がりに、稲妻かかと割り（→＋中K）を重ねる。しゃがみ防御不可能なのでヒットしやすい。




◀足払いなどから前方転身（↓↙←＋P）で相手の後ろに回り込み、投げ技で攻撃。相手の不意をつくのだ。

### (対空攻撃になる基本技)


**立ち中パンチ**
◀リュウ同様に信頼性の高い対空攻撃になる。立ち強パンチでも迎撃できるが、外したときのことを考えると、立ち中パンチのほうがリスクを小さくできる。


**立ち中キック**
◀わずかにケンが前進するようなモーションのため、タイミングを取りづらい。無理にこちらで迎撃するよりは、安全で確実な立ち中パンチを使うべきであろう。

## (ZERO COUNTER)

ZEROカウンター（P）はリュウのそれと外見こそ同じものの、空中ガードされにくい。さらに攻撃判定がより長めに設定されているが、やはり相手の空中攻撃以外には使わないほうがいい。キックでのものは、立ち強キックとほぼ同じ間合いを誇る。相手の飛び道具に対する反撃方法として、最適なZEROカウンターである。


◀画面端に追い詰められ、飛び道具を連打されたときは……。


▶ZEROカウンター（K）を使えば、簡単に脱出できる。

## (回転起き上がり)

回転起き上がりからの戦略は、しゃがみ中キック→強波動拳の連続攻撃を中心に組み立てていくべき。弱回転起き上がりからの弱昇龍拳（→↓↘＋P）といった手段も考えられるが、攻撃判定の出現に若干の時間を要するのが欠点。また、しゃがみ中キックなどにキャンセルをかけたとしても、『ストZERO2』では昇龍拳がヒットしづらくなっているので、空振りしてしまう可能性が非常に高い。


▲回転起き上がり後は、弱や中の基本技から必殺技につないで攻めよう。


▶相手の回転起き上がりは、足払いで止める。

## (KEN'S COMBO)

### 波動拳につなげる連続攻撃は、リュウでも使用できる基本的なもののひとつ。覚えておこう。



ななめジャンプ中キック▶しゃがみ中キック▶強波動拳
▲1撃目の技は正面からのななめジャンプ強パンチでもOK。


ななめジャンプ中キック▶立ち中キック（1HIT）▶立ち中キック（2HIT）▶昇龍裂破
▲単体で2段攻撃になる立ち中キックは、2ヒット目にキャンセルをかける。立ち中キック入力後、素早く昇龍裂破（↓↘→↓↘→＋PPP）を入れよう。


しゃがみ強キック▶中竜巻旋風脚▶中竜巻旋風脚▶強昇龍拳
▲竜巻旋風脚（↓↙←＋K）以降は、すべて空中にいる相手に対しての攻撃。しゃがみ強キックで吹っ飛ばした相手に、空中でコンボを成立させるのだ。



# 春麗

## (FIRST STEP) 中〜近距離戦で強さを発揮!!

春麗には遠距離からも攻撃できる飛び道具気功拳（←↙↓↘→＋P）、中距離から相手に接近でき、下段防御を崩せる旋円蹴（→↘↓↙←＋K）、接近戦で効果を発揮する百裂脚（K連打）など、非常に有効な必殺技がそろっている。さらにリーチが長く、動作も素早いキック系の基本技を併用すれば、どんな間合いでもソツなく闘えるのだ。

だが、相手が守りに徹しているような状況では、遠距離で冷静に攻撃を回避され、接近できずに攻め込む糸口が見いだせなくなってしまうのも事実。

相手のわずかな攻撃のスキを見つけ、そこから畳み掛けるような攻撃で、はじめて活かされるキャラクターが春麗。攻められた場合は、対空攻撃などの信頼性の高い技で、切り抜けていくようにしよう。攻守共に欠点の少ない、このソツのなさが春麗の最大の強みであり、また攻撃力の低さから手数で勝負せねばならないことを、よく頭に入れて操っていくべきだろう。

## (BASIC TACTICS) しゃがみ中キックとキャンセル必殺技で追い詰めろ

### (対空攻撃になる基本技)



**立ち中キック**

◀出るまでが素早く、遠目から目の前に着地する場合などに使える、万能的な対空攻撃。他に、立ち強パンチも同様のはたらきをするので、覚えておこう

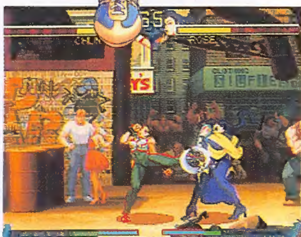


**立ち強パンチ**

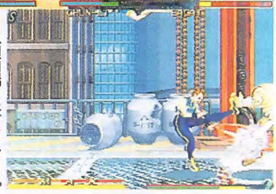
◀立ち中キックでは対応し切れない、深い飛び込みにはこの技か、パンチのZEROカウンターを。垂直ジャンプ強キックでも対空攻撃になるので覚えておこう。

中間距離から近距離へと移行するときに使うのが、立ち弱キックとしゃがみ弱キック。これで相手をガードさせ、身動きできないようにして接近。間合いが離れた場合は、リーチが長く、技の出も早いしゃがみ中キックを。このとき、しゃがみ中キックをキャンセルして気功拳や旋円蹴でさらに攻撃を加えていこう。『ストⅡ』コスチュームの春麗では、しゃがみ強キックにキャンセルをかけると効果的だ。下段ガードで回避できない旋円蹴につないでいくのがいいだろう。ただし、最初の弱キック応酬の時に、当てる回数を毎回変えていかないと、次の攻撃を読まれてしまうので注意。

ナッシュなど、飛び道具を使ってくる相手の場合は、中距離からのしゃがみ中キックを使え。



◀相手の技を潰すように立ち弱キックやしゃがみ中キックで牽制し、追い詰める。



▶画面端に来たら、しゃがみ中キックからキャンセルの旋円蹴など素早い技で攻めたてる。百烈脚なども有効に使おう。

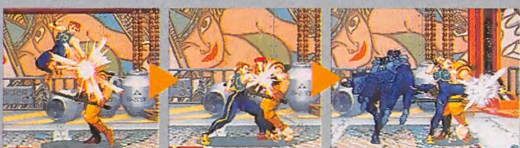
## (CHUN-LI'S COMBO)

**春麗の連続攻撃は、コマンド入力がどれも簡単で威力もある。ダウンを狙い、最後は強攻撃を。**



ななめジャンプ強パンチ▶立ち中キック▶強気功拳

▲最も基本的なコンボ。飛び込みは、当てやすい強パンチで。気功拳は、立ち中キックまたはしゃがみ中キックからのキャンセルで出す必要がある。



ななめジャンプ強パンチ▶立ち弱パンチ▶レベル1千裂脚

▲強パンチで飛び込んでからは、立ち弱パンチ×2→しゃがみ弱キック×1発でもいい。また、レベル1千裂脚の後に、覇山天昇脚が続けて当てられる。



ななめジャンプ強パンチ▶しゃがみ中キック▶百裂脚▶強気功拳

▲強パンチで飛び込んだ後に地上から発動させ、しゃがみ中キックから百裂脚を。間合いが離れたら気功拳を連発しよう。絶大な破壊力を持つコンボ。

## (ZERO COUNTER)

パンチでのゼロカウンターは、対空攻撃としても使用できる。相手が、こちらの起き上がりに飛び込んで来るなら、これを出して迎撃していこう。キックでのゼロカウンターは足払いとなる。これは接近戦で使用でき、リーチもあるのだが、リュウの昇龍拳などには無力。近すぎると反撃を喰らうことになるので注意したい。



◀ZEROカウンター（P）は、飛び込み攻撃に対して使え。



▶ZEROカウンター（K）は、使いどころを間違うと危険。

## (回転起き上がり)

回転起き上がり後の攻撃で有効なのが、百烈脚。相手に接近するように、中パンチか強パンチで回転起き上がりを入力し、密着もしくは裏に回り込んだ状況から百烈脚を当てていくのだ。

相手がこちらのダウンと同時に飛び込んで来た場合は、弱威力のもので起き上がり、対空攻撃かゼロカウンター、オリジナルコンボの発動などで飛び込み攻撃を回避&迎撃していくといい。



▶間合いを読み入力。起き上がる直前からKボタンを連打。



▲百裂脚で反撃。飛び込み攻撃は、オリジナルコンボの無敵時間で回避。

# サガット



## (FIRST STEP) 中距離戦をどのように避けるか

オールラウンドプレイヤーのように捉えられがちなサガットだが、実際には近距離もしくは遠距離戦でのみ勝負を仕掛けるのが鉄則。スタート直後の間合いに代表されるような中距離戦では、どうしても真価を発揮できずに終わってしまうのだ。

その要因のひとつは、各種の必殺技がどれも大振りであり、実行直後もしくは終了後に大きな隙を露呈してしまう点にある。主に対空攻撃として使用されるタイガーブロウ（→↓↘+P）、飛び道具であるタイガーショット（↓↘→+PまたはK）など、主要な必殺技は、空振りしたならば簡単に反撃を受けてしまうものばかり。これらの欠点を補うには、確実に各種の必殺技がヒットする近距離戦か、もしくは空振りしても防御策に移行できるだけの時間を稼げる遠距離戦のどちらかで闘うのが必然的にベストな戦術になるのだ。デメリットの多い中距離戦をどのように避けるかが、サガットの戦略上、重要になってくるのである。

## (BASIC TACTICS) 立ち中キックで活路を見いだせ

どうやって近距離および遠距離の間合いに持ち込んでいくか。後退、前方ジャンプで飛び込むといった単純な方法での間合い調整は避けるべき。これらの距離へ持ち込めるような"攻め"を中距離戦では展開していくべきだ。その要となるのが立ち中キック。爪先の部分を当てるようにして使うだけで、中距離戦における相手の飛び道具攻撃は封じられる。ただし空振りした場合は相手に反撃のチャンスを与えてしまうので気をつけること。間合いを詰めたいのなら、弱タイガークラッシュ（→↓↘+K）を使う。空振り時は、相手の足払いなどの攻撃を弱タイガーブロウで反撃するなどの戦法を用いるか、しゃがみ弱キックで相手の動きを封じ、飛び道具で間合いを開いてしまおう。



◀遠距離戦では飛び道具で相手を飛び込ませ、弱タイガーブロウで迎撃していく。



▶飛び道具を撃ってきた場合は、上下へのタイガーショットの撃ち分けで相殺する。フェイントを折り混ぜていこう。

### (対空攻撃になる基本技)



**立ち中パンチ**

◀気持ち早めにボタンを押す感じでいいだろう。サガットに密着するような着地点で飛び込み攻撃を仕掛けてきた相手に対しては、抜群の効力を発揮する。



**立ち強キック**

◀やや離れた地点に着地するような相手に対して有効。またタイガーブロウで迎撃する場合は、引きつけて、実行直後にヒットさせるようにしなくてはならない。

## (ZERO COUNTER)

ZEROカウンター（P）は、実行後の攻撃判定が小さく、空振りしやすい。過度な信頼はおかないほうがいいだろう。

信頼の面ではキックボタンでのものも同じ。見た目よりも実際のリーチは短いため、近距離戦での反撃以外には使わないほうがいい。ヒットすれば相手との間合いが開けるので、便利ではあるが。



◀主に使うのはキックでのもの。ラッシュされたときに使え。



▶ヒット後は強グランドタイガーショットなどで距離を開け。

## (回転起き上がり)

中距離で転倒させられた場合、できることならば弱パンチでコマンドを入力し、その場で起き上がってしまうのが一番安全な方法だろう。強などで一気に間合いをつめる手段も考えられるが、回転起き上がり後の隙を狙われて連続攻撃などを食らってしまいかねない。サガットにとって自分がベースを握っているとき以外に、近距離戦を挑むのは無謀。弱威力で起き、立ち中キックで牽制しよう。



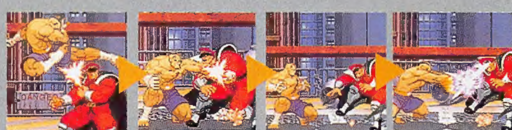
◀相手の後ろに回り込んだときは、弱タイガーブロウなどを確実にヒットさせておきたい。



▲弱威力でその場に起き上がったあとは、立ち中キックで間合いを開け。

## (SAGAT'S COMBO)

**飛び込み攻撃はななめジャンプ中キックを。相手の後ろに回るならななめジャンプ弱キック。**



ななめジャンプ中キック ▶ しゃがみ中パンチ ▶ 強グランドタイガーショット

▲最初の飛び込み攻撃が浅いと、しゃがみ中パンチが空振りしてしまうことがある。そんなときはしゃがみ強キックや弱タイガークラッシュを使おう。



しゃがみ強キック ▶ 強タイガークラッシュ ▶ 強タイガークラッシュ ▶ 強タイガーブロウ

▲オリジナルコンボだが、コンボゲージがマックス近くまで溜まっていないと、時間が足りなくなってしまい、すべてをヒットさせられないので注意。



強タイガークラッシュ ▶ 強タイガークラッシュ ▶ 強タイガークラッシュ ▶ 強タイガーブロウ

▲こちらもオリジナルコンボ。最初のしゃがみ強キックで吹っ飛ばした相手に対して、タイガークラッシュを空中でヒットさせる。素早く入力しよう。

# アドン



## (FIRST STEP) その身のこなし、まさに黒豹

アドンは、遠くまで届く基本技と、スピードのある変則的な必殺技を持つ。移動速度は遅めだが、必殺技のスピードがそれを補ってくれるのだ。

ライジングジャガー（→↓↘+K）は弱威力のもののみ、実行直後に無敵時間が設定されているため、対空攻撃に最適な必殺技。そのかわり外したときの隙は大きいので気をつけよう。ジャガーキック（↓↘→+K）とジャガートゥース（↓↙←+K）は波動拳などの飛び道具を飛び越えられる技。しかし深くヒットすると反撃を受けやすいので、若干遠い間合いから、浅めに当てていくといい。また、ジャガートゥースは中段攻撃でもあり、しゃがみガード中の相手への威嚇にも使うことができる。これらの必殺技は全般的に硬直時間が長く、そう乱発はできない。そこで、長いリーチを持つ立ち強キックや、相手の攻撃のほとんどを潰せる、しゃがみ中パンチなどを絡めつつ、必殺技が確実に決まる間合いを保っていきたい。

## (BASIC TACTICS) リーチの長い基本技で、相手の出ばなをくじいて行け！

### (対空攻撃になる基本技)



**↘+中キック**

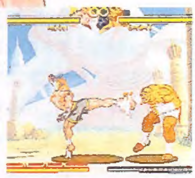
◀目の前に降りてきた敵へ対空攻撃として出すと決まる。出が速いので直前に出しても間に合う。敵は転倒するので、起き上がりに技を重ねることができる。



**しゃがみ強パンチ**

◀↘+中キックほどの安定感はないが、まず不発にならないので、慣れないうちはこちらの技を使ってもよい。リーチが長いのではるか前方に降りた敵にも有効。

リーチが長く、攻撃判定が発生するまでの時間も短い立ち強キックを中心に据えて戦術を組み立てよう。これで牽制しつつ、相手が技を空振りした隙を狙って、足払いなどの技を当てて、確実に体力を奪っていく。遠距離から出したジャガーキックをわざと浅めにガードさせ、相手が反撃にくるところを立ち強キックで潰すといった作戦も有効だ。しゃがみ中パンチで相手のしゃがみ攻撃を潰した後は、容赦なくジャガーキックを当てていこう。接近戦には立ち弱キック→強ジャガーキックなる連携も使える。飛び込み攻撃には攻撃判定の強い前方ジャンプ中キックや前方ジャンプ中パンチが役立つ。飛び込み後は立ち中パンチ→強ライジングジャガーなどの連続攻撃へつなげよう。



▶この間合いでも当たる立ち強キック。ガードされてもいいので必ず当てること。

◀しゃがみ中パンチは見た目よりはるかにリーチが長い。肘が相手に当たらなくともダメージを奪える。





▶ジャガートゥースは、弱で出して相手の手前に着地し、相手の不用意な対空攻撃を誘うこともできる。

## (ADON'S COMBO)

**スーパーコンボを無理に使う必要はない。オリジナルコンボこそがアドンの本領である。**





ななめジャンプ中キック ▶ 立ち中パンチ ▶ 強ライジングジャガー

▲中キックは遅めに出すと次の中パンチにつながりやすい。





強ジャガートゥース ▶ しゃがみ中パンチ ▶ 強ジャガートゥース

▲連携攻撃。中段、下段が交互にくるのでガードされにくい。



しゃがみ強キック ▶ 強ライジングジャガー ▶ 強ジャガーキック ▶ 強ジャガーキック

▲オリジナルコンボを使った連続攻撃。地上にいる相手が技を空振りしたときに使うといいだろう。強ジャガーキックはどちらも素早く入力すること。

## (ZERO COUNTER)



◀パンチよりは若干対空攻撃に向いている。



▶(P)ZEROカウンター。立った敵に。



▲いずれも相手はダウンする。中段攻撃や飛び込み攻撃を重ねていこう。

パンチ、キック共に、アドンの上半身の前方に攻撃判定が発生する。そのために、姿勢の低い相手には空振りすることもある。パンチの方が隙が小さいので、こちらを使おう。

## (回転起き上がり)

ダウン回避後の攻めは、相手との間合いによって変ってくるが、中か強の起き上がりで相手の裏に回り、立ち又はしゃがみ弱キック→ライジングジャガーといった連続攻撃を決めるとよい。裏に回ると相手のガード方向が変化するのでいきなりジャガートゥースなどを出してもガードされにくいが、技を潰されないためにも威力よりスピードを優先しよう。しゃがみ弱キック→ジャガーキックもOK。



▲しゃがみ強キックでダウン。この間合いでは使用してはいけない。



▶中途半端に近づくとかえってピンチに。



## (FIRST STEP) 喪流に馴れることからはじめよ

おそらくは『ストZERO2』で、もっとも特異な能力を有しているのが元であろう。それというのも彼には喪流と忌流なる、ふたつの流派が用意されているからにほかならない。プレイ中にリアルタイムに切り替えられるこの流派は、必殺技やスーパーコンボのみならず、基本技にいたるまですべての技や攻撃がまったく別のものへと変化する。この変化に相手だけでなく、元を操るプレイヤー自身までもが惑わされてしまいがちというのが、まず第一の欠点。そしてどちらの流派にも飛び道具が用意されていないため、これらの必殺技を持つキャラクターへの対策をしっかりと練らねばならないのが第二の欠点である。

が、特徴の異なるふたつの流派は、無理に使いこなす必要はない。まずは堅実な基本技が豊富にそろっている喪流のみで闘いを構成し、腕前の上達に合わせて、トリッキーなアクションの忌流を組み込んでいくといいだろう。

## (BASIC TACTICS) 喪流での近距離戦を覚えておこう

操りやすい技の多い喪流で闘いを組み立てる場合、元が得意とするのは近距離戦になる。この間合いを詰めるために頻繁に使用することになるのが立ち中キック。この牽制の意味合いの強い技にしゃがみ強パンチやしゃがみ強キックを折り混ぜていくことで、相手の動きを封じるようにするといい。猪突猛進に攻め込むのではなく、相手が飛び道具を使ってきそうな間に合わせて、これらの技をヒットさせ、間合いを詰めていこう。

近距離戦は喪流の真骨頂。喪流にのみ許された基本技でのキャンセルでラッシュをかけていくようにしよう。攻撃判定の出現が比較的素早い、しゃがみ中キックを中心にし、ヒットしたならば立ち強キックなどにつないでいくのだ。



◀忌流では中距離からの蛇穿が効果的。突きの先端部のみを当てれば反撃を受けにくいので、弱〜強によって異なる移動距離をしっかりと把握しておきたい。



▶飛び込み攻撃は忌流で行ったほうがいい。ななめジャンプ中キックを背後に回り込むように当てて……。



◀喪流へと切り替えていくのが賢いやりかた。忌流のまま、しゃがみ強パンチへと連携させていくのもいい。

### (対空攻撃になる基本技)

#### しゃがみ強キック(忌流)





◀信頼性の高い、忌流でのしゃがみ強キック。ただし攻撃判定の出現に時間がかかるので、早めにボタンを押しておかなくてはならない。また喪流では対空攻撃として活用できる基本技がないので、弱逆瀧で対応していくことになるだろう。

## (ZERO COUNTER)

喪流と忌流の各2種ずつ、計4種類のZEROカウンターが存在するが、どれも一丁一端。喪流側ではパンチボタンでのものを中心に使っていくといいだろう。ただしヒットしても相手はダウンしないので気をつけること。キックボタンのものは攻撃判定の出現に時間がかかり、防御されてしまいやすい。忌流はキックのものを使え。




◀忌流のZEROカウンター(K)は、飛び道具対策に。




▶ZEROカウンター(K)の喪流は、使わないほうがいい。

## (回転起き上がり)

喪流ならば、回転起き上がり後は基本技でのラッシュで攻めていくといいだろう。ここぞというときに中や強威力の回転起き上がりで相手の背後に回り込み、しゃがみ中キック→立ち中パンチ→立ち強パンチなどの連続攻撃をヒットさせていくことができる。

忌流では投げ技や徨牙(↓ため↑+K)を使おう。もっと堅実な方法としては、しゃがみ強キックで相手を転倒させる方法もある。



◀喪流での回転起き上がりからの攻めがこれだ。



◀しゃがみ弱キックから基本技コンボへつなげ。

## (GEN'S COMBO)

### 連続攻撃は喪流のほうがつくりやすい。また喪流はジャンプの性質上、飛び込みづらい面も。



ななめジャンプ中キック▶しゃがみ中パンチ▶しゃがみ強パンチ

▲地上でのふたつの基本技は、基本技コンボでつないでいく。



ジャンプ強キック▶流派切り替え▶立ち中パンチ▶立ち強パンチ

▲飛び込み攻撃は忌流でのもの。ヒット後は喪流に切り替え、基本技コンボで攻めていく。ななめジャンプ強キックはかならず2段攻撃として当てよ。



しゃがみ強キック▶強逆瀧▶強逆瀧▶強逆瀧

▲喪流でのオリジナルコンボ。2発目以降の逆瀧は、最初のものを強キックボタン連打で持続させたもの。コマンドを入力しつつ、ボタンを連打しよう。

※元はキャラクターとしての特性上、前作にあったZEROコンボと同様の連続攻撃を有していますが、文中ではこれを基本技コンボと表記しています。



## (FIRST STEP) 投げが豊富なパワーファイター

バーディーの基本技はどれも大振りで、連続攻撃を出しにくい。必殺技はふたつの突進技とふたつの投げ技で、これを駆使して闘うことになる。

突進技のブルヘッド（←ため→＋P）は、当たれば相手をダウンさせることが可能。もうひとつの突進技であるブルホーン（PorK２つ以上押し続けて離す）も、出した直後に上半身が無敵となるので、基本技や飛び道具をすり抜けて攻撃可能。マーダラーチェーン（方向キー１回転＋P）とバンディットチェーン（方向キー１回転＋K）、近＆遠距離の使い分けが可能なスーパーコンボのブルリベンジャー（↓↘→↓↘→＋PPPまたはKKK）などの投げ技系の必殺技は、状況に合わせて使っていくべきだろう。

飛び道具を持っていたり、動きが素早いキャラクターに対しては押され気味になりやすいのが欠点だが、隙をついて形勢を逆転するだけの攻撃力はある。この醍醐味こそがバーディーの魅力だ。

## (BASIC TACTICS) ダウンからの起き上がり３択とコマンド投げで攻撃

### (対空攻撃になる基本技)



**しゃがみ強パンチ**

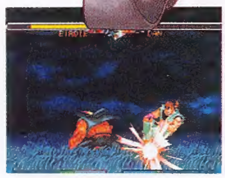
◀対空攻撃として使える唯一の基本技。２回攻撃の２発目で迎撃する。相手が真上からくるような飛び込み攻撃には、これを使って迎撃。密着状態でも有効だ。



**立ち強パンチ**

◀２回攻撃の１発目で迎撃する。が、攻撃判定の持続時間が短いので注意しよう。浅い飛び込み攻撃には、立ち中パンチかしゃがみ中キックで迎撃していくことも。

攻撃の中心となるのは、しゃがみ中キックとしゃがみ強キック。やや離れた間合いでこの技を出し、相手の攻撃を潰していこう。しゃがみ強キックで相手が倒れたら、その起き上がりに投げ技としゃがみ強キック、または立ち強キックによる３択攻撃を迫ることができる。これに、ボディプレス（ジャンプ中に↓＋強P）による飛び込み攻撃を折り混ぜるといいだろう。接近戦になった場合は、斜めジャンプ弱パンチで相手の技を止め、着地後にしゃがみ強キックなどを出していこう。このとき、ジャンプ攻撃をせずにそのまま飛び込み、防御姿勢をとっている相手を投げてしまうのも有効な手。間合いが離れたら、相手の攻撃を確認し、遠距離のブルリベンジャーを出していこう。



◀しゃがみ中キックとしゃがみ強キックで相手の技を潰し、ダウンさせる。そして起き上がりに投げ技や立ち強キック、しゃがみ強キックの３択攻撃を迫れ。



▶飛び込む時はボディプレスかななめジャンプ強キックで。着地後は相手を転ばせられるような攻撃を狙え。



◀突進系の必殺技は、奇襲に使う。頻繁に出していると、相手に読まれてしまい、足払いで反撃されるだろう。

### (BIRDIE'S COMBO)

**基本技の攻撃力が高いだけに動きが遅く、投げが主体なので連続攻撃の種類はかなり少ない。**



ボディプレス▶しゃがみ強パンチ▶弱ブルヘッド

▲あまり使わないが、しゃがみ強パンチは１発目をキャンセル。



ななめジャンプ強キック▶しゃがみ弱パンチ▶レベル1ブルリベンジャー

▲ブルリベンジャーは決まらない場合もあるので覚悟しよう。



立ち強パンチ▶立ち弱キック

◀最初に立ち強パンチ、その直後に立ち弱キックを入力する。タイミングが難しいので練習しよう。

### (ZERO COUNTER)

パンチのZEROカウンターは飛び込み攻撃に対して有効だが、前方へのリーチが短く、下段攻撃などにも弱い。その点ではキックでのZEROカウンターのほうが優れているのだが地上戦で出した場合、ヒットしても相手がダウンしないので注意。パンチのものは対空攻撃に、キックは地上用にと、的確に使い分けていく必要がある。



◀パンチは対空攻撃として使用できるがリーチの短さが欠点。



◀キックは地上戦で使用。相手は倒れないので気をつけたい。

### (回転起き上がり)

バーディーで回転起き上がりを使う場合は、起き上がり後は即座に投げ技へと持っていくべき。投げ技もできることならば、必殺技である２種類の投げ技のどちらかを使いたいところ。もし相手が移動しているために、投げ技の範囲内にいない場合は、レベル１ブルリベンジャーを狙ってみよう。相手が飛び込んでくるようであれば、そのまま対空攻撃のしゃがみ強パンチで迎撃していくのがベストだ。



◀回転起き上がりの距離をよく把握する。飛び込んで来たら、素直に対空攻撃で返していこう。



▲回転起き上がりで近づくのが困難なら、遠距離からブルリベンジャー。




## (FIRST STEP) 最速の脚と充実の基本技

全キャラクターの中でも指折りの素早さを誇る。この素早さを最大限に利用し、相手を右へ左へ翻弄する、これがガイの戦いかたであろう。

反面、ガイの必殺技はその大半が攻撃判定の出現に時間がかかる。そのため単発で使用してもガードされてしまう可能性が高い。ではこれらをヒットさせるにはどうすればよいのか？　ガイはあらゆる状態でのしゃがみ中パンチとキックにキャンセルがをかけられる点を利用し、これら基本技をキャンセルしつつ、必殺技を出すようにすれば命中率が高くなるはずだ。必殺技の中で使い勝手がよく攻撃力もある技、崩山斗（↓↙←＋P）は、まさに上記の使いかたが適している。武神イズナ落とし（↓↘→＋P＋P）は、飛び道具を多用する相手に効果的。回避と攻撃の両方を同時に行うことができるからだ。またそのほかの欠点として、ななめジャンプの対空時間の長さがあげられる。簡単に相手の対空攻撃の餌食となってしまうのだ。

## (BASIC TACTICS) クセのある必殺技をうまく使いこなすには？

最も得意な間合いは近距離。飛び道具を持たない、ジャンプの使い勝手が悪いため飛び込み攻撃がしにくいなどがその理由。優れた基本技が多いだけに、近距離戦で勝負を仕掛けるのが定石だ。

近距離戦で狙いたいのが、崩山斗を含んだ連続攻撃。ここに絡めていく基本技はしゃがみ中キックか、立ち中パンチがいい。下段ガードで防がれた場合は、崩山斗を首砕き（→＋中P）に変えてみよう。また、中距離戦でも相手に大きなプレッシャーをあたえられる。相手の下段攻撃でつぶされにくい立ち中キックを牽制に使っていこう。飛び道具を使われたならば、素早く強武神イズナ落としで対応する。相手の飛び込み攻撃はしゃがみ強パンチか弱武神旋風脚（↓↙←＋K）で迎撃だ。



◀特殊技の首砕き（→＋P）は実は非常に使える技。リーチもそこそこあり、なにより下段ガードを崩せるのが強み。近距離戦に織り混ぜていくといいだろう。

▶攻撃力が高く、ヒットすればダウンを奪える崩山斗。ガードされても隙が非常に小さいのも、強さの秘密。





◀ガイのスーパーコンボ武神八双拳（↓↘→↓↘＋P）。慣れてくれば対空攻撃として最適。連続攻撃にも。

### (対空攻撃になる基本技)



**しゃがみ強パンチ**

◀一見対空技に見えないが、真上に近い相手にも当たり実は非常に対空に適している。食らい判定が攻撃判定の手前にあるのが強み。武神八双拳にもつなげる。



**立ち弱キック**

◀上記のしゃがみ強パンチのほうが信頼性が高いため、滅多に使うことはないだろう。また背後に回り込まれるような飛び込み攻撃は、弱武神旋風脚で迎撃しよう。

## (ZERO COUNTER)

攻め主体のガイでZEROカウンターを使うことはあまりないかもしれない。使うとしたら、こちらの連続攻撃がガードされた後の、相手の下段攻撃に合わせて、また近〜中距離で相手の飛び道具に抑え込まれたときにZEROカウンター（K）を使うぐらいか。しかしスーパーコンボを使用するほうが有意義なのかもしれない。



◀パンチボタンのゼロカウンターは対空として使おう。



▶キックボタンのものは地上戦向き。飛び道具対策にも。

## (回転起き上がり)

相手のスライディング攻撃のようなもので転ばされたならば中威力の、普通の下段攻撃ならば強威力のもので回転起き上がりを入力してやろう。起き上がり後は、相手が防御状態か、攻撃中かを見極めて攻撃方法を変えていく。どちらの場合もまずはしゃがみ弱パンチを出し、相手が防御状態ならば首砕きへ、パンチがヒットした場合は必殺技などへとつなぎ、連続攻撃をつくっていくといいだろう。



◀相手の後ろに回り込めるよう、距離を調節。



◀そして武神獄鎖拳（弱P→中P→強P→強K）!!

## (GUY'S COMBO)

### 基本技にキャンセルがかかるものが多いため、多岐に渡る連続攻撃を織り成すことができる



斜めジャンプ中キック ▶ 立ち中パンチ ▶ 立ち強パンチ ▶ 強崩山斗

▲最後の必殺技は強武神旋風脚でもＯＫ。必殺技をうまく出せない場合は立ち強キック。斜めジャンプ中キックは裏回り攻撃で入れれば効果的。



しゃがみ強パンチ ▶ 強武神旋風脚

▲上記の連続攻撃に似ているが、こちらは対空も対応している。体力ゲージを５〜４分の１をも奪い取る。







しゃがみ中キック ▶ 強崩山斗 ▶ 強武神旋風脚

▲オリジナルコンボ。崩山斗と武神旋風脚は２〜３発づつ入る。




## (FIRST STEP) 特殊技を多く持つ異色のキャラ

リーチの長いキック技と強力な投げ技が特徴のソドム。しかし、どの基本技も隙が大きいので、技の応酬で攻めるタイプではなく、中距離で1発を確実に当ててから、投げ技を狙っていくキャラとなっている。また、注意したいのが通常投げ。中・強キックによる投げでは相手の体力をわずかしか奪えないので、かならずパンチボタンで投げるようにしよう。ただしキックボタンで投げた場合は、スーパーコンボであるメイドノミヤゲ（↓↘→↓↘→＋PPP）で追い打ちがかけられる。

しゃがみ強キックは、飛び道具をすり抜けることができるが、タイミングは少しシビアだ。それでもスーパーコンボゲージなどを消費せずに使える、重要な飛び道具対策には違いないのだが。ザンギエフやバーディー同様に、ソドムもまた飛び道具にいかに対応していくかが鍵。防御をかためながら、常に前進してプレッシャーをあたえていけば、勝機が見いだせるはずである。

## (BASIC TACTICS) 突進技で接近し、飛び込み弱キックで撹乱する

### (対空攻撃になる基本技)



**しゃがみ強パンチ**

◀飛び込みに対して若干早めに出さないと迎撃できないが、これが最も有効な対空攻撃。深い飛び込み攻撃に対しては、ガードしてZEROカウンターで返そう。



**しゃがみ中パンチ**

◀やや遠くからの飛び込み攻撃には、この技で対応する。基本的に対空攻撃としての能力は低いが、十手の先端を当てるように出すと、効果が高いだろう。

中距離から接近するには、立ち中キックとしゃがみ強キック、必殺技の弱ジゴクスレイブを使っていく。立ち中キックはリーチが長く、キャンセルも可能なので、弱ブツメツバスターと組み合わせていくと面白い。しゃがみ強キックは、やや離れた間合いから先端を当てるように出していけば、終了後の隙を狙って反撃されにくくなる。

近距離戦ではななめ弱キックからの飛び込み攻撃で懐に潜り込み、連続攻撃を仕掛けていこう。ジャンプ弱キックは、画面上は裏回り攻撃になっていたとしても、通常方向のガードでなくては返せないので、相手を撹乱できるのだ。相手を画面端に追い詰めたら、ななめジャンプ強キックでの飛び込み攻撃や立ち中キックで相手の技を潰そう。



◀立ち中キックから、弱ジゴクスレイブにつなぐ。テンポをずらして使用するのも効果的だ。



▶弱キックによる深い飛び込みがかなり有効だ。飛び込み後は、しゃがみ弱キックから強ジゴクスレイブがつながる。

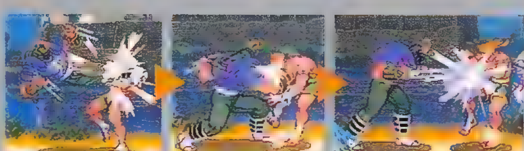
## (SODOM'S COMBO)

### ソドムのコンボは種類が少なく、最後がジゴクスレイブかコマンド投げかで違ってくる。



立ち中キック▶強ジゴクスレイブ

◀弱キックや強キックで飛び込んだ後に出す基本連続攻撃。中キックはしゃがみ強パンチでもいい。



ななめジャンプ強キック▶しゃがみ強パンチ▶強ダイキョウバーニング

▲ダイキョウバーニングが入りやすいパターン。上の連続攻撃以上に威力がある。コマンド入力が難しいが、最後をテンチュウサツにしても良いだろう。



しゃがみ弱キック▶弱ジゴクスレイブ▶強ダイキョウバーニング

▲しゃがみ弱キック連発後、弱ジゴクスレイブで密着し、最後に強のダイキョウバーニングを入れる。連続攻撃ではないので、決まるとは限らないが。

## (ZERO COUNTER)

ZEROカウンター（P）は、ジゴクスレイブの動作で突進する。これを上手く使えば、中距離で飛び道具を受けてからでも反撃が可能。さらに飛び込み攻撃の迎撃としても使え、応用範囲が広い。ZEROカウンター（K）はスライディングになるが、距離が短いうえに対空攻撃には使えない。パンチのものを中心に使っていこう。



◀パンチのZEROカウンターが使える。相手が遠くてもOK。



▶キックのZEROカウンターは、地上戦のみで使うこと。

## (回転起き上がり)

ソドムには、回転起き上がりの他にも、特殊技としてふたつの起き上がり技がある。そのひとつがテングウォーキング（転倒前に←↙↓＋K）、逆立ちしたまま前進し、攻撃を行なう。もうひとつは、後転移動起き上がり（転倒前に→↘↓＋P）。これは文字どおり後転して間合いを離す起き上がりで、状況を仕切り直す場合や、飛び込み攻撃を回避して、相手の攻撃のリズムを狂わすのに使用できる。



◀後転起き上がりと前転起き上がりを使い分け、相手に攻撃を読ませないようにしていこう。



▲前転などに交えて、テングウォーキングを出し、奇襲をかけていこう。

# ナッシュ



## (FIRST STEP) 攻守の揃った必殺技が強力！

ナッシュの必殺技は、ソニックブーム（←ため→＋P）とサマーソルトシェル（↓ため↑＋K）のふたつ。どちらも方向キーのためが必要なので、これらの技のみで攻めるのは難しいが、特殊技のジャンピングソバット（←or→中K）やステップキック（←or→強キック）を折り混ぜれば、絶え間ない攻撃が可能になる。ソニックブームは攻撃の要となる必殺技で、遠〜中距離からの牽制、また連続攻撃などに組み込める。サマーソルトシェルは、横のリーチが短いが空中の相手に当てればほぼ空中ガードされることはなく、対空攻撃として使用できる弱威力のものがおすすめ。中〜強威力のものは連続攻撃に組み込んでいくようにしよう。スーパーコンボもためが必要なコマンドを要求され、さらにコマンド入力が若干複雑なので、連続攻撃の最後や中距離戦で使用していくようにしたい。楽しい対戦プレイのために、待つのではなく、こちらから積極的に戦術を組んでいこう。

## (BASIC TACTICS) スキを突いて飛び込み連続攻撃で体力を奪え！

中距離戦ではしゃがみ中キックで牽制しつつ、強ソニックブームで攻撃していく。飛び道具で反撃してくるようなら、隙を狙ってななめジャンプ強キックで飛び込み、連続攻撃を繰り出そう。近距離戦ではしゃがみ中キックの牽制に、さらにしゃがみ強キックを混ぜ、ダウンを狙っていく。立ち弱パンチを連打し、キャンセルをかけて強ソニックブームも可能だが、リスクは非常に大きい。

相手が飛び込んで来たら、弱サマーソルトシェルなどで迎撃し、再びしゃがみ中キックの牽制を続けよう。逆に近距離でこちらから飛び込む場合は、裏回りが可能なななめジャンプ中キックを使い、しゃがみ弱パンチ&しゃがみ弱キックから必殺技を出すのが基本的なパターン。



◀しゃがみ中キックとソニックブームで牽制、相手の出方を見る。飛び越えてきたなら、対空攻撃やサマーソルトシェルなどで迎撃していく。常にためをつくれ。

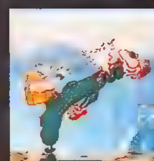
▶遠い飛び込み攻撃にはななめジャンプ強キック、浅い場合は中キックを使う。着地後は連続攻撃を入れろ。





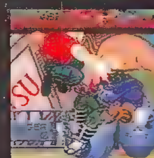
◀接近戦では、しゃがみ弱パンチやしゃがみ弱キックを出して攻撃。ここから弱サマーソルトシェルへ。

### (対空攻撃になる基本技)



**立ち中キック**

◀サマーソルトシェルのためができていない場合の代用として使う。やや離れていても当たるので効果は高いが、ミスでジャンピングソバットにならないように。



**ジャンプ強パンチ**

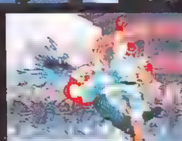
◀素早い突進技や空中攻撃に対しては、ジャンプ直後に強パンチを出す。レバーを↓に入れておけば、投げが入ることもあり、有効だ。意図的に狙う必要はない。

## (ZERO COUNTER)

ナッシュのZEROカウンターは、パンチ&キック共に横のリーチが長い。対空攻撃には弱サマーソルトシェルがあるだけに、どちらも地上戦で使うことになるだろう。パンチでのものは上段攻撃に、キックのものは下段攻撃に対してと、使い分ける必要がある。リュウの昇龍拳などは、キックのものでは、反撃を喰らってしまう。



◀ZEROカウンター（P）なら昇龍拳も返すことが可能。



▶ZEROカウンター（K）では、昇龍拳を返せないのだ。

## (回転起き上がり)

ナッシュが回転起き上がりをした場合、必殺技では素早い反撃は期待できない。相手が地上にいるなら、しゃがみ弱キックやしゃがみ中キックで攻め、テンポをずらして中サマーソルトシェルや強ソニックブームを。飛び込んできたら、そのまま基本技での対空攻撃か、ZEROカウンター（P）で返してしまおう。いずれにしても、弱威力の基本技から攻撃を組み立てていくのが安全な方法だ。



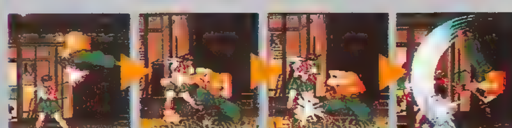
▲接近してしゃがみ弱キックか弱パンチを当て、サマーソルトシェルへ。



▶飛び込みに対しては立ち中キックで対応

## (NASH'S COMBO)

ナッシュの連続攻撃は、最後に出す必殺技に爆発力があり、どれも強力なものばかりだ。



ななめジャンプ中キック▶しゃがみ弱パンチ▶しゃがみ弱キック▶強サマーソルトシェル

▲最も確実に体力を奪える連続攻撃。ジャンプ中からためておくのがポイント。最初の中キックを裏回りで当てるようにして飛び込んでいこう。



ななめジャンプ中キック▶しゃがみ弱パンチ▶しゃがみ弱パンチ▶クロスファイアブリッツ

▲画面端で出すと効果の高い連続攻撃。弱パンチの時点で間合いが離れているなら、ソニックブレイクに切り替えてもいい。レベルはいくつでもいい。



ジャンピングソバット▶しゃがみ強キック▶強ソニックブーム

▲相手を浮かせて、ソニックブームを連続で当てていこう。



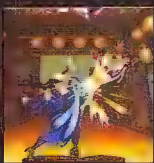

## (FIRST STEP) 長いリーチを持ち攻守に優れる

ローズは守りも攻めも両方こなせる万能キャラクターである。基本技は充実しており、牽制にはしゃがみ中パンチ、対空攻撃にはしゃがみ強パンチ、飛び込み攻撃にはななめジャンプ強キックなど、あらゆる状況に対応できるようになっている。が、各必殺技の隙が若干大きいので空振りは禁物。

ソウルスパイラル(↓↘→＋K)は高い攻撃力を有する反面、攻撃判定の出現が遅く、終了後の硬直時間も長いので単独で使うのはあまりに危険。しゃがみ中パンチ＆キックにキャンセルをかけて使うべきだろう。飛び道具のソウルスパーク(←↙↓↘→＋P)はガードされても相手を押すことができるため、画面端などに追い詰められたときに効力を発揮することだろう。これらの必殺技と基本技を活かしつつ、戦略を組んでいくことになるのだが、ローズには相手の下段防御を崩すような技が用意されていないため、この点をいかに克服していくかが少々難しいキャラクターであろう。

## (BASIC TACTICS) 相手の待ちをいかに崩すか——？

### (対空攻撃になる基本技)



**しゃがみ強パンチ**

◀とても便利な対空攻撃。攻撃判定の出るのも速く、裏回り攻撃にも強い。しかもキャンセルもかかり、さらにレベル1オーラソウルスルーで空中コンボになる。



**垂直ジャンプ強キック**

◀しゃがみ強パンチの当たらない、やや前方に相手がいる場合はコレ。竜巻旋風脚などの必殺技で飛び込まれた場合に有効。ZEROカウンターが苦手な人向け。

ローズは対空攻撃に非常に優れているため、相手の飛び込み攻撃に負けるような局面は少ない。相手の防御をいかにして崩すかに、絞られてくる。

相手のアクションに対応できる中距離を保つようにして闘うのがのが基本的なスタンス。この距離から相手が近づいてきた場合は、しゃがみ中パンチまたは立ち強キックで牽制してプレッシャーをかけ、相手が飛び込んできたところをしゃがみ強パンチやZEROカウンター（P）で叩いていこう。相手の必殺技に対しては、垂直ジャンプ強キックが有効。また飛び道具を使ってくるようならば、弱ソウルリフレクトでどんどん吸収して相手にプレッシャーを与えてやろう。中や強のソウルリフレクトならば、飛び込み攻撃の防止になる。



◀相手に最高のプレッシャーを与えることのできるソウルイリュージョン（↓↘→↓↘＋KKK)。通常では不可能な連続攻撃も実現できるため、非常に使い勝手のある技だ。



▶立ち強パンチ→強ソウルスパイラルの連続攻撃は相手の体力ゲージを5～4分の1も奪い取れるのだ。



◀レベル1オーラソウルスルー（↓↘→↘↓＋P）は強力対空攻撃。積極的に狙っていくべきであろう。

### (ROSE'S COMBO)

**ローズの連続攻撃は先に述べた通り、ソウルスパイラルを取り入れたものが効果が大きい。**



斜めジャンプ中キック▶立ち強パンチ▶強ソウルスパイラル

▲ソウルイリュージョン時には体力を半分近く奪うことも可能。



しゃがみ弱パンチ▶しゃがみ弱パンチ▶しゃがみ中キック▶強ソウルスパイラル

隙あらば必ず決めておきたい。少々失敗が伴うが斜めジャンプ中キックを一番始めに入れてもいい。ソウルイリュージョン時はうまくいかない。

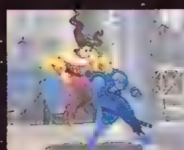


しゃがみ強キック▶強ソウルスパイラル▶弱ソウルスルー

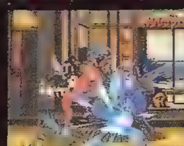
▲オリジナルコンボ。強ソウルスパイラルは連続3～5発入る。

### (ZERO COUNTER)

ローズのZEROカウンターは、ほかのキャラクターと比べてかなり異質である。パンチボタンのZEROカウンターは発動しても攻撃はしない。代わりに相手に強制的に隙をつくらせるものになっている。この隙を狙って、素早く実行でき、かつ攻撃力もそこそこ高い、しゃがみ中パンチ→強ソウルスパイラルを叩き込んでやろう。



◀隙は一瞬。まぐれで出てしまった場合は何もできないかも。



▶キックボタンのZEROカウンターは飛び道具対策になる。

### (回転起き上がり)

回転起き上がり後の反撃技や連続攻撃は、ガードされる恐れも考えて、相手との間合いを開ける、強ソウルスパークを取り入れよう。例えば、しゃがみ弱パンチ→しゃがみ弱パンチ→しゃがみ中パンチ→強ソウルスパークなど。しゃがみ中パンチをガードされなかったときは、その後を強ソウルスパイラルにしてみるのもいい。しゃがみ弱パンチからしゃがみ強キック→オリジナルコンボを狙う手も。



▲スライディングで転ばされた場合、相手の後ろに回り込みやすい。

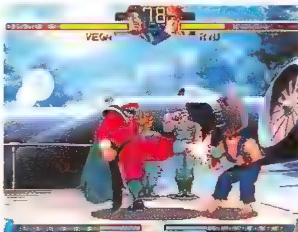


## (FIRST STEP) 空中攻撃で相手を撹乱させよう

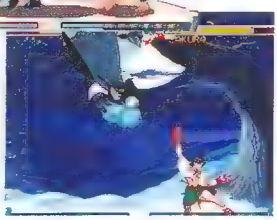
必殺技のほとんどが、ため技系で、基本技もキャンセルできないものが多いベガは、単発技や奇襲技で勝負するのが、もっとも簡単な使いかた。
必殺技は、安定した牽制として使えるサイコショット（←ため→＋P）と連続攻撃に組み込めるダブルニープレス（←ため→＋K）。そして空中攻撃のヘッドプレス（↓ため↑＋K）とサマーソルトスカルダイバー（↓ため↑＋P＋P）で撹乱と奇襲を行うのだ。スーパーコンボには対空技としても使用可能なサイコクラッシャー（←ため→←→＋PPP）や、実行直後に比較的、長い無敵時間を持つニープレスナイトメア（←ため→←→＋KKK）がある。だが、単発の技が多いため、スーパーコンボゲージをためにくく、これらの技は無闇に出さず、確実に当てるようにしたい。
近〜中距離戦だけでなく、遠距離で飛び道具と使った攻撃などを折り混ぜ、地道にゲージをためていかないといけないのがつらいところか。

## (BASIC TACTICS) 空中での駆け引きが重要になる

牽制には、かなり離れていても相手にとどく立ち中キックが使える。近距離で、前後に動きながらこれを出し、相手の動きを止める。またサイコショットで相手の様子を見て、奇襲としてダブルニープレスやしゃがみ強キックを使っていこう。
飛び込み攻撃などにより、相手と接近した場合はしゃがみ弱パンチやしゃがみ弱キックからのキャンセルで、ヘッドプレスからのサマーソルトスカルダイバー（ヘッドプレス中にPまたは↓ため↑＋P）で空中から攻撃してみよう。サマーソルトスカルダイバーは、空中で相手の行動を見てから飛び込めるため、タイミングをワンテンポずらし、防御に徹しているようならば攻撃してしまおう。何もせずに飛び込み、投げ技を狙ってみるのも手。



◀立ち中キックでの牽制は相手の技を潰したり、大振りな技をスカした後に使う。


▶スカルダイバーなどは、相手の動きを見て飛び込むことが可能。遠くから出すと読まれるので注意。至近距離で出すのが重要。

### (対空攻撃になる基本技)


**しゃがみ強パンチ**
◀深い飛び込み攻撃に使用できる。相手の飛び込み攻撃に対して、やや早めに出すようにしよう。またサイコクラッシャーのレベル3でも迎撃が可能だ。


**立ち強キック**
◀目の前に落ちてくる、浅い飛び込み全般に使用できる対空攻撃。これも、若干早めに出しておくこと。遅いと着地してからガードされることがあるためだ。

## (ZERO COUNTER)

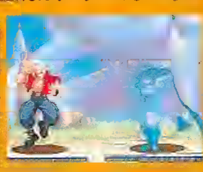
ベガのZEROカウンターは、少々特殊。といっても、パンチのZEROカウンターはリーチがあり、対空などにも使用できる通常的なもの。問題はキックのZEROカウンターで、これは出した瞬間に、相手の背後に回るようにワープするだけなのだ。終了直後にしゃがみ中パンチ→強ダブルニープレスなどで攻撃していこう。


◀キックのゼロカウンターの連続写真。攻撃を受けて消え…
▶相手後方へワープする。ここから、連続攻撃を入れよう。

## (回転起き上がり)

ベガの場合、中や強威力の回転起き上がりで相手に接近するよりも、弱威力でその場に起き上がり、相手の出方を見たほうがいい。
相手が飛び込んでこないようなら、前後に移動しながら立ち中キックで攻撃していき、飛び込んでくるようなら確実に対空攻撃で返していくようにしよう。とっさにベガワープ（→↓↘または←↓↙＋PPPまたはKKK）で画面端や相手の後ろ側に回るのもいい。


▲飛び込み攻撃を、ベガワープで回避。ZEROカウンターでもいい。


▶画面端に移動すれば、仕切直せるのだ。

## (VEGA'S COMBO)

**ベガは、連続技と言えるものが極めて少ない。その中でも、この3つは確実に出していきたい。**


ななめジャンプ強キック→しゃがみ強キック→強ダブルニープレス
▲この前に攻撃を当てておき、ダウンを狙うための連続攻撃。


▲難しいが決まれば大きい。相手をダウンさせてから出そう。


しゃがみ弱キック→しゃがみ中パンチ→ニープレスナイトメア
◀オリジナルコンボでのダブルニープレスの連続攻撃。最後にヘッドプレスを出してみよう。



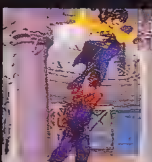

## (FIRST STEP) 彼こそが波動の究極の姿である

ある意味では、リュウやケンの究極の姿がこの豪鬼である。必殺技→必殺技という強力な連続攻撃が簡単に構築でき、さらに飛び道具である豪波動拳（↓↘→＋P）や、対空攻撃に最適な豪昇龍拳（→↓↘＋P）といったものを持つことからも、あらゆる間合いに対応できるキャラクターであることが伺い知れるのではないだろうか。

様々な部分にリュウやケンにはないメリットを持つのが、豪鬼の特徴。どの威力のものでも近距離でクリーンヒットすればダウンを奪える豪波動拳、攻撃判定が素早く出現する豪昇龍拳といったものが、リュウやケンの究極の姿といわしめる理由である。さらに空中でも飛び道具を使用できるといったこともあり、他キャラクターに比べて飛び込み攻撃をしやすいといった面もあるのだ。反面、飛び道具への有効な反撃方法を持っている相手には少々、闘いづらい局面もある。フェイントをうまく折り混ぜて闘っていくべきだろう。

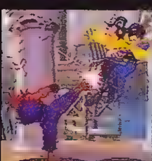
## (BASIC TACTICS) 豪波動拳と足払いを使いこなせ

### (対空攻撃になる基本技)



#### 立ち中パンチ

◀もっともオーソドックスな対空攻撃。相手を引きつけすぎると、攻撃判定が出現する前に潰されてしまうことがある。やや早めにボタンを押しておくのがコツ。



#### 立ち強キック

◀一応の対空攻撃にはなるが、技を出すタイミングがシビア。これがネックになり、対空攻撃としての信頼度は高いとはいえない。無理に使う必要はない。

基本戦術は中〜遠距離にて、豪波動拳で相手を攻撃し、飛び込み攻撃を仕掛けてきたところを弱豪昇龍拳で迎撃するというもの。このとき飛び道具は、速度の異なる弱から強とフェイントになる立ち弱キックをうまく折り混ぜて、相手に豪波動拳を予測させづらくするといいだろう。終了後の硬直時間の長い豪波動拳は、相手に予測されると簡単に反撃を受けてしまうので注意したい。

また中距離戦の場合は、このほかにもしゃがみ中キックを使って、相手の出足を阻止するといった戦術も効果的。立ち弱キックを使えば、相手の足払いを潰すことができる。また、しゃがみ中キックにはキャンセルをかけ、豪波動拳へつないでいけば、相手は迂闊に行動できなくなる。



◀天魔空刃脚（ななめジャンプの頂点で↓＋K）は、相手の足元にヒットさせれば、基本技につながる。当てずに目の前に着地するといったフェイントも有効。

▶真・豪鬼の場合は、斬空波動拳（ジャンプ中に↓↘→＋P）で飛び込み攻撃を行なう。迎撃されにくい。





◀中距離からの百鬼襲（↓↘→↗＋P＋PまたはK）は奇襲に最適。投げ技やスライディングで翻弄しろ。

## (GOUKI'S COMBO)

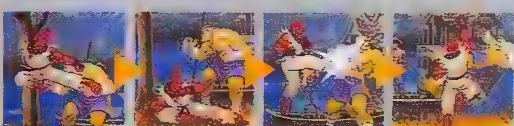
### 相手の背後に回り込むように飛び込みたいなら、ななめジャンプ中キックを使っていこう。





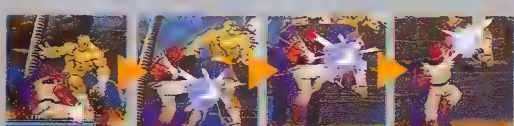
ななめジャンプ強パンチ→しゃがみ中キック→強豪波動拳

▲もっとも使用頻度の高いコンボ。普段はこれを使おう。



ななめジャンプ中キック→しゃがみ中キック→中竜巻斬空脚→弱豪昇龍拳

▲必殺技→必殺技が成立するコンボ。竜巻斬空脚はかならず中威力を使うこと。弱では空振りになり、強ではその後の弱豪昇龍拳がヒットしないからだ。



しゃがみ強キック→中竜巻斬空脚→中竜巻斬空脚→弱豪昇龍拳

▲オリジナルコンボとして使うのは、この組み合わせ。しゃがみ強キック以降はすべて空中コンボになる。下段防御を崩す技を最初に組み込んでもいい。

## (ZERO COUNTER)

タイプとしてはリュウのものと全く同じ、2種類となっている。だが、キックボタンのものは、攻撃判定が出現するまでに、リュウよりも若干ではあるが、長い時間を要する。特に中距離での飛び道具に対して使用した場合、ヒットせずにガードされてしまうような局面が生まれるかも。パンチのものは、空中攻撃に対して使おう。



◀ZEROカウンター（K）は追い詰められたときに……



▶飛び道具に対して使用すれば、簡単に窮地から脱出できる。

## (回転起き上がり)

無理に中や強威力の回転起き上がりで接近することはない。使うならば弱威力のものをメインに、中や強は相手の不意をつくような形で入力してやるといいだろう。

回転起き上がり後、相手が近距離にいるなら、素早く中竜巻斬空脚（↓↙←＋K）で反撃を試みよう。ヒット後は、さらに弱豪昇龍拳で追い打ちがかけらることも。竜巻斬空脚の代わりにしゃがみ中キック→豪波動拳でもかまわない。



▲空中で2発までしかヒットしなかった場合は弱豪昇龍拳が当たるのだ。



▶しゃがみ中キックでの堅実な反撃法もある。



## (FIRST STEP) ダンは君に応えてくれるか?

最弱と言われるダン。持っている必殺技はリーチが短く、さほど威力も大きくはないのだが、基本技にキャンセルをかけて使用することで、その真価を発揮するタイプばかり。我道拳（↓↘→+P)は出した後のスキが大きく、飛ぶ距離も極端に短い飛び道具。立ち弱パンチやしゃがみ強パンチにキャンセルをかけてという具合に、確実にヒットするような局面で使っていきたいところ。また昇竜拳タイプの必殺技、晃龍拳（→↓↘+P）は8分の1の確率で実行直後に無敵時間が発生する。確率に賭け、対空攻撃に使うのも手ではあるが……。断空脚（↓↙←+K)は弱威力のもので、相手の足払いをかわしつつの攻撃が可能だが、シビアなタイミングが要求されるのが欠点か。　まずまずのリーチを持つ基本技の数々も、攻撃力はやはりいまひとつ。立ち中キックやジャンプ中キック、しゃがみ強キックの攻撃判定の強さと、対空攻撃となるしゃがみ強パンチを活用しよう。

## (BASIC TACTICS) 飛び込み中キックからの連携攻撃に賭ける

ダンの弱点は攻撃の決め手に欠ける点である。特に相手がこちらに対応した動きしかしない場合は厳しい闘いを強いられる。中距離戦では立ち中キックで相手を威嚇しつつ、しゃがみ強キックへの連携や弱断空脚で懐に飛び込むのが地上戦での基本。しゃがみ強キックへの連携を多めに使い、相手の注意を下段へ集中させてからの前方ジャンプ中キックといったものも効果的。飛び込み攻撃からは積極的にコンボを狙っていくようにしよう。決め手に欠けるぶんを、手数の多さで補うのだ。

また相手の足払い系の攻撃を潰しやすいしゃがみ弱キックも忘れられない存在。近距離戦では、しゃがみ弱キックからの立ち中キック→強我道拳というコンボも有効だ。



◀地上や空中といった、すべての局面で威力を発揮する中キック。頼れる技だ。

▶弱断空脚は単独では当てにくい。立ち中パンチからのキャンセルやフェイクに。





◀晃龍拳は8分の1の確率で上昇中に体が発光する。このときのみ無敵状態だ。

### (対空攻撃になる基本技)



**しゃがみ強パンチ**

◀対空攻撃には信頼性に欠ける晃龍拳よりも、しゃがみ強パンチを使うべき。斜め前方だけでなく、真上にいる相手にも当たる。早めにボタンを押すように。



**ジャンプ中キック**

◀攻撃判定が大きく、ほとんどの空中攻撃に勝てる技。斜めジャンプと垂直ジャンプの2種を状況に応じて使い分けていこう。間合いを広げたいときは前者を使う。

### (ZERO COUNTER)

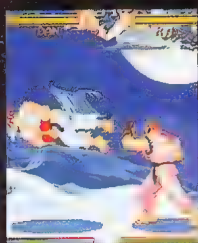
パンチでのZEROカウンターは空中の敵に有効。逆にキックのものは、地上戦での反撃の手段として使うのがベター。



▲相手の連携攻撃を読んで、しゃがみガード。



▲ZEROカウンター発動、相手はダウン。

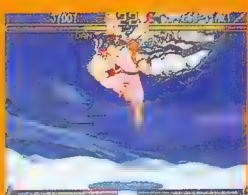


▲うかつに飛び込んだ対戦相手をふっ飛ばす。

### (回転起き上がり)

使い方の難しい回転起き上がりだが、使いようはある。ダウンの落下地点に迫ってくる相手の目の前で起き上がり、我道拳で出鼻をくじいてやるのもいいし、裏に回りしゃがみ弱キック→立ち弱パンチ→強我道拳といった連続攻撃に持ち込むのもいいだろう。

間合いを測り間違えたときは、立ち中キックで相手を牽制し、しゃがみ強キックなどへつないでいこう。ごまかしも技術のひとつだ。





▲◀迫る相手に、起き上がりざまの晃龍拳。

### (DAN'S COMBO)

**オリジナルコンボはダンの生命線。レベル2でも大きなダメージをあたえられるのである。**

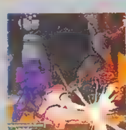






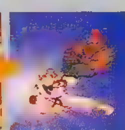
飛び込み中キック▶しゃがみ強パンチ▶強我道拳

我道拳はしゃがみ強パンチにキャンセルをかけてつなげる。





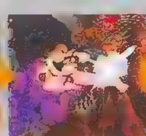




しゃがみ強キック▶強断空脚▶立ち強キック▶強断空脚

オリジナルコンボ。本来は断空脚のみでもつなげることはできるが、こちらの方が決めやすい。体力ゲージの4割程度を奪うことができる。







しゃがみ強キック▶強断空脚▶強晃龍拳

こちらもオリジナルコンボ。断空脚の後は我道拳でもよい。



# ダルシム

## (FIRST STEP) 伸縮自在の体をいかに使うか

久々に登場することとなったダルシム。移動速度の遅さをどのように克服していくかがポイントになるキャラだ。ヨガファイア（↓↘→＋P）は、吹いた後の硬直時間の長さが欠点。が、遠距離戦の要となる技だけに忘れられない存在の必殺技だ。ただし多用は避けるべきだろう。またヨガフレイム（→↘↓↙←＋P）や、ヨガブラスト（→↘↓↙←＋K）といった必殺技は、空振りしたときの隙が大きいため、かならず相手にヒットまたはガードさせるようなタイミングで使用すべき。特に後者の実行中は隙だらけになってしまうので、実戦で使うのは非常に難しいところだろう。

ダルシムの特徴といえば、なんといってもリーチの長い、基本技の数々。上段と下段をうまく織り混ぜていけば、相手をこちらの懐に寄せつけずに勝利を得ることも。特に攻撃判定の発生が速い立ち弱キックや立ち中パンチでの牽制が地上戦でのひとつのポイントになってくるだろう。

## (BASIC TACTICS) 立ち弱キック、立ち中パンチの使い方がキーとなる

### (対空攻撃になる基本技)



**立ち弱パンチ**

◀対空攻撃に使える手刀。迎撃した相手の着地地点を狙って、立ちまたはしゃがみ強パンチを使おう。相手は防御しにくく、さらに間合いも開ける攻撃法だ。



**立ち中キック**

◀相手の飛び込み攻撃を確認してから入力したのではダメ。中距離戦での牽制に使えば、相手は迂闊に飛び込めなくなってくる。対空攻撃というよりは、防止技。

立ち中パンチを中心に戦術を組み立てる。ただし空振りしてしまうと飛び込まれやすく、さらに相手の弱や中威力の基本技で相打ちをとられやすいので、相手にこちらの行動を読まれないようにしていく必要がある。技の特性さえ覚えてしまえば、敵が歩き始めた瞬間に立ち弱キックやしゃがみ中パンチで動きを止めてしまうことも可能。また立ち強キックなどを折り混ぜれば、不意な飛び込み攻撃を防止する役目を果たしてくれる。

飛び道具を多用する相手にはしゃがみ強パンチで弾を潜り、相打ちを狙うことが可能。タイガーショットやソニックブームなら一方的に打ち勝ててしまう。近距離戦では、しゃがみ中キック→↘＋中キック→ヨガファイアの連続攻撃が効果的。



◀ヨガファイアを折り混ぜていけば、相手に行動を予測されづらくなるはずだ。

▼ドリルキック（ジャンプ中に↓＋K）→立ち弱キックの連続攻撃はお手軽。反撃の糸口になるだろう。





▲ヨガブラストはあまり使わないほうがいい。ダルシムの特異な中距離の間合いでは、使い道がないためだ。

### スナイパーのように狙い澄ました一撃から、コンボに繋げることができるように練習しよう。



前方ジャンプ↓＋中キック ▶ 立ち弱キック

◀地味ながら頼りになるコンボ。密着からの脱出にも使える。中キックは低いところで当てよう。



立ち弱キック ▶ 立ち中パンチ ▶ しゃがみ強パンチ

かなり決まりやすい連携攻撃。読まれないよう多用は控える。

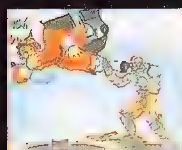


しゃがみ強キック ▶ 強ヨガブラスト ▶ 強ヨガブラスト

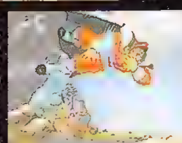
オリジナルコンボ。ヨガブラストは4～5回は出せる。

### (ZERO COUNTER)

パンチのZEROカウンターは空中からの攻撃に使う。キックのZEROカウンターはスライディングするため遠くにいる相手にも攻撃は届くが、ガードされやすい。中距離で相手の飛び道具をガードしたときに使うといいだろう。どちらも相手の連続攻撃の途中で実行した場合、こちらの攻撃判定が発生する前に逆に潰されてしまう。

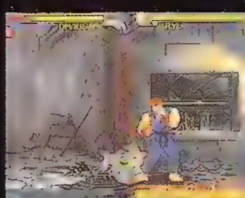


◀パンチのZEROカウンター。地上技への効果は薄い。



▶キックのZEROカウンター。対飛び道具専用に使う。

### (回転起き上がり)





▲◀裏に回り、一連の連続技を狙いにいく。

中か強の回転起き上がりで相手の後ろに回り、しゃがみ中キック→↙＋中キック→ヨガファイアまたはヨガインフェルノ（↓↘→↓↘→＋PPP）といった連続攻撃に持ち込むのがセオリーだ。また相手との距離が離れている場合は、弱回転起き上がりを使って中距離を保つのもいいだろう。ダルシムの回転起き上がりは前転ではなくテレポートなので、移動中に相手の攻撃を受けにくくなっている。




## (FIRST STEP) 「縦横無尽」そんなヤツだ

ザンギエフは、投げ技が非常に豊富であり、間合いや状況に合わせて使い分けていけるほど使用頻度が高い。その基本となるスクリューパイルドライバー（方向キー1回転＋P）は確実に出せるようにマスターしておこう。出しかたにはいくつか方法があり、何か技を出している間にコマンドを入力して地上で立ったまま出す方法や、飛び込み攻撃中にコマンドを入力し、着地と同時に出す方法などがある。また相手の攻撃を喰らいながらコマンドを入力し、密着している相手をつかむ方法もある。投げ技のコマンドは、最後に押すボタンが違うだけなので状況によって使い分けよう。

ダブルラリアット（ＰＰＰ）とクイックダブルラリアット（ＫＫＫ）は、対空攻撃や連続攻撃などにに組み込んだりして使用していける必殺技。飛び道具対策としても使えるが、いずれにしても接近戦からの投げ技に勝利の鍵は隠されている。また各種の投げ技は失敗時の隙が大きいのが欠点。

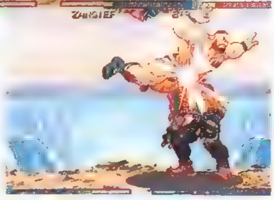
## (BASIC TACTICS) 間合いは思いのまま、最後は相手を抑え込め

前後への移動や、大振りな基本技が多いザンギエフにとって、飛び道具や、素早い攻撃を持つ相手は驚異となる。飛び道具にはバニシングフラット（→↓↘＋P）を合わせるように使って、弾を消しながら間合いを詰めていくといいだろう。

中距離戦では立ち中キックから、立ち強パンチやしゃがみ強パンチ、ダイナマイトキック（↘＋P）などの技へと連携させ、相手を牽制していくといいだろう。飛び込み攻撃がとどく間合いにまで接近できたならば、フライングボディアタック（↓＋P）で裏回り攻撃を狙い、連続攻撃を当てよう。スクリューパイルドライバーなどを決めやすいシチュエーションでもある。間合いを慎重に詰めていかないと反撃を受けやすいので注意。



◀バニシングフラットで飛び道具を打ち消しつつ、じわじわと接近していく。



▶飛び込み攻撃を裏回り気味に飛び込んだら、連続攻撃か投げ技を決めたい。ここまでを、攻撃の1ターンとして攻めよう。

### (対空攻撃になる基本技)



**立ち弱パンチ**

◀相手の動きにタイミング良く合わせることで、対空攻撃となる。深い飛び込み攻撃にはダブルラリアットで対抗していくことも忘れずに。この2種を主に使う。



**しゃがみ中パンチ**

◀やや離れた間合いから相手が飛び込んできたなら、しゃがみ中パンチで迎撃。やや早めに出しておくのが迎撃のコツだ。立ち強キックでも迎撃できるが……。

### (ZERO COUNTER)

[illegible]



◀パンチでは、スクリューのような動作で反撃をする。



▶立ち中キックの動作で反撃するが、足払いには無力なのだ。

### (回転起き

回転起き上がりの速度も遅い、ザンギエフ。一気に間合いを詰めるために使用したいところだが、そうもいかないのが実情だ。もしうまく相手に接近できたなら、起き上がりと同時にダブルラリアットを当てていこう。また、しゃがんでいる相手には、しゃがみ弱パンチの連打やしゃがみ強キックを当てよう。スクリューパイルドライバーを狙いやすい局面でもあるので、見逃さないようにしたい。





[illegible]

### 3番目の連続攻撃はオリジナルコンボを使ってのもの。通常の状態では成立しないので注意。



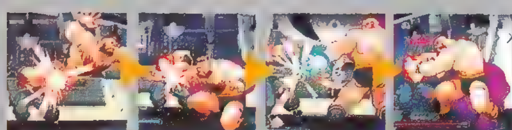
フライングボディアタック→しゃがみ弱パンチ→ダブルラリアット

▲連続技の基本。画面端以外では、1撃目は裏回りで当てる。



フライングボディアタック→しゃがみ弱パンチ→しゃがみ弱パンチ→ファイナルアトミックバスター

▲1撃目は裏回りで。最後のスーパーコンボのコマンド入力が難しい連携攻撃だが、うまく決まれば相手に大ダメージを与えることが可能となる。



フライングボディアタック→しゃがみ弱パンチ→弱バニシングフラット→アトミックスープレックス

▲ダブルラリアットの連続でもいいのだが、テクニックを見せたいならこのコンボで。バニシングフラットは弱威力を使い、投げ技でフィニッシュだ。



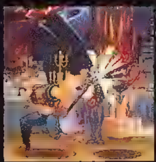

## (FIRST STEP) 必殺技の特性を活かした闘いを！

ロレントは相手との間合いというものを、ほとんど気にする必要がない。というのも、どんな距離からでも次の瞬間、コマンドひとつで攻撃に移れるからである。メコンデルタエスケイプ（↓↙←＋K＋PかK）は最も機動力の高く、異常なスピードをもつ必殺技。その上、空中制御が効くので相手がどの位置にいても裏回り攻撃にでき、また攻撃と見せかけて手前で着地し、相手の対空必攻撃を空振りさせたりもできる。またスティンガー（→↓↘＋K＋K）は威嚇と抑えの両方に使える、これまた重要度の高い必殺技。弱・中・強の威力差によって、それぞれ効果が違うため、使いこなすには馴れが必要。チャンスに決めたい必殺技はパトリオットサークル（↓↘→＋P）。3回連続で出すことができ、威力も絶大なので連続攻撃の最後に組み込みたいところ。

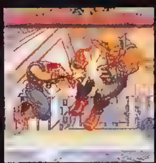
欠点は信頼性の高い対空攻撃を持たない点。立ち中パンチでなんとかなる場合もあるが……。

## (BASIC TACTICS) 基本技で地道に接近してから投げまくれ!!

### (対空攻撃になる基本技)



**立ち中パンチ**
◀斜め上前方に対して強い。やや遠い相手にも当たるので便利だ。一方、裏回り攻撃をしようとする相手、真上の相手には立ち強パンチが有効である。



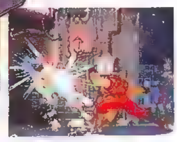
**ジャンプ弱パンチ**
◀上記の攻撃で負けてしまう場合は、斜めジャンプ弱パンチが有効。攻撃力は低いが食らい判定がかなり後方にあるので、潰されてしまうことは少ないだろう。

どんな距離からでも即座に攻撃に移れるため、間合いの面では相手よりも断然、有利な立ち場にいるロレント。相手の苦手な間合いを保ち、そこから攻撃をしかけるのが基本的な戦いかただろう。

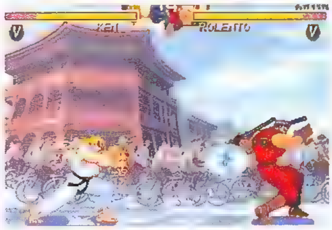
遠距離戦ではスティンガーとメコンデルタエスケイプが重要。前者で威嚇し、後者で飛び込み攻撃を仕掛けるのだ。特に相手が飛び道具を使ってきたときは、素早くメコンデルタエスケイプからの中キックで相手の背後に回り込むように飛び込み、連続攻撃につなげよう。中距離戦ではしゃがみ強パンチが威嚇に適している。飛び込み攻撃を阻止するならスティンガーか、立ち強パンチが有効だ。近距離戦ではスティンガー→しゃがみ弱パンチの繰り返しで、相手の動きを封じられる。



▲パトリオットサークルは3回連続で出せる。



▼スティンガー。相手を抑えるのに便利。




◀このスーパーコンボは相手の飛び道具と同時に出す。

### (ROLENTO'S COMBO)

**ロレントの連続攻撃には必殺技を取り入れたものが少ない。その分簡単な操作で済む。**



斜めジャンプ中パンチ ▶ しゃがみ中パンチ

▲最初の攻撃の出すタイミングは相手によって微妙に異なる。



斜めジャンプ強パンチ ▶ しゃがみ中キック

▲相手が気絶したときなど、チャンスに狙いたい連続攻撃。



しゃがみ強キック ▶ ハイジャンプ強キック

▲オリジナルコンボ。強キックは2～3発づつ。その繰り返し。

### (ZERO COUNTER)

[illegible]



◀追い詰められたときの脱出方法としても。

### (回転起き上がり)

もっとも、実用性の高いのが、回転起き上がり後のパトリオットサークル。ただし単独で使用するのではなく、しゃがみ弱パンチを一発当て、それにキャンセルをかけていくこと。これはパトリオットサークルの攻撃判定の出る速さよりも、弱パンチのそれのほうが速いからである。ほかにもスーパーコンボのマインスイーパー（↓↙←↓↙←＋PPP）が反撃に適している。使いかたは上記と同じ。



[illegible]




## (FIRST STEP) 独自の戦略が要求される

咲桜拳（→↓↘＋P）、波動拳（↓↘→＋P）といったリュウに似た必殺技を持つからといって、闘いかたそのものがリュウやケンと似たものになるとは限らない。むしろ、さくら独自の戦術を編み出さねば闘いに勝つことは非常に難しい。

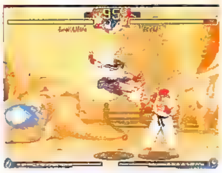
その原因ともいえるのが、波動拳の隙の大きさ。攻撃判定の設定された弾が出現するまでに時間がかかるため、相手を飛び込ませて必殺技や基本技で迎撃するといった戦法は行ないづらくなっているのだ。また基本技の特徴も大きく異なるため、独自の戦術が要求されてくるのである。

戦術を組むうえで活かしたいのが、さくら特有の素早い動作の数々。前進や後退といった基本動作の素早さと、隙の小さな基本技を活用することで、対戦相手にとっては非常にいやらしい戦術が組み立てられるのである。またリーチの長い基本技と、特殊中段攻撃であるフラワーキック（→＋中K）の存在も長所といえるだろう。

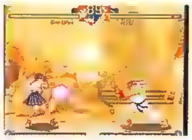
## (BASIC TACTICS) 近〜中距離での攻めを覚えろ

近〜中距離がさくらの得意とする間合い。スタート後は立ち強キックによる牽制で間合いを少しずつ詰めていくといいだろう。この立ち強キックと合わせて使っていきたいのが、しゃがみ強キック。立ち強キックのみでは、いずれ相手の反撃を受けることになる。それを上下に攻撃を振り分けていくことで、狙われづらくしようというのだ。

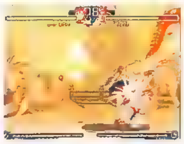
一気に間合いを詰めたいような局面では、弱春風脚（↓↙←＋K）を使う。移動距離が短く、波動拳などの飛び道具を回避することこそできないものの、終了後の隙が小さいために反撃を受けづらい。相手が着地後の瞬間を狙って攻撃をしかけてくるようなときは、レベル1春一番（↓↙←↓↙←＋K）を使うといいだろう。



◀飛び込み攻撃には、ななめジャンプ中キックを使う。ななめジャンプ強パンチや強キックでは、リーチが短く、攻撃が届かないことがあるためだ。気をつけよう。



▶遠距離では飛び道具を確実に防御。実行直後を狙って、立ち強キックで相打ちを狙ってもいいだろう。



◀密着した状態からならば、フラワーキック→しゃがみ弱キック→強咲桜拳という連続攻撃も成立するのだ。

### (対空攻撃になる基本技)



**しゃがみ強パンチ**

◀ほぼすべての飛び込み攻撃に対して有効な対空攻撃。早めにボタンを押しておくのが迎撃のコツ。最低でも相打ちにもっていける。



**立ち中キック**

◀ザンギエフのフライングボディアタックでの飛び込み攻撃には、こちらを。また相手が背後に回り込むような局面では、立ち強パンチを使おう。

## (ZERO COUNTER)

パンチでのものは空中攻撃に、キックのものは飛び道具や地上攻撃に対して使用していきたい。ただし前者は横方向への攻撃判定が小さく、相手の胴体がさくらから離れているような局面では空振りしてしまう。空振り時の隙は非常に大きいので、よく状況を見極めてから使うべきであろう。対空攻撃としては少々、頼りない。



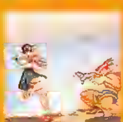
◀アドンのスーパーコンボなどに対しては、こちらを使おう。



▶キックでのものはガードされても、反撃を受けづらく便利。

## (回転起き上がり)

弱〜強までの回転起き上がりのどれを使ってもかまわない。普段は弱威力でその場に起き上がり、相手の注意をそらしておいてから中や強威力で後ろに回り込むといいだろう。回転起き上がり後は、状況に応じて攻めかたを変えていく。相手が近距離にいるようなときは、立ち弱キック→強咲桜拳の連続攻撃を、中距離の場合は立ち強キックで攻撃しよう。強咲桜拳でもいいが、リスクが少々大きい。



◀立ち弱キックを使う理由は、相手の足払いなどの攻撃を潰しやすいため。積極的に使おう。



▲相手が近づいてこようとしているときは、強咲桜拳がヒットしやすい。

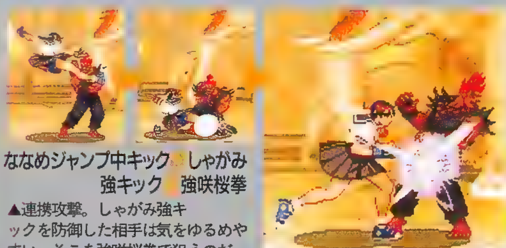
## (SAKURA'S COMBO)

**しゃがみ強パンチにキャンセルをかけての強波動拳や強咲桜拳も強力な連続攻撃のひとつだ。**



ななめジャンプ強キック　立ち弱パンチ　立ち強キック　強咲桜拳

▲大きなダメージをあたえられる、頼りになる連続攻撃。立ち弱キックでの攻撃中に、素早く咲桜拳のコマンドを入れないと成立しないので注意しよう。



ななめジャンプ中キック　しゃがみ強キック　強咲桜拳

▲連携攻撃。しゃがみ強キックを防御した相手は気をゆるめやすい。そこを強咲桜拳で狙うのだ。



フラワーキック　しゃがみ強キック　中春風脚　中春風脚

▲オリジナルコンボの活用例。中春風脚を連続で使うだけでもいいのだが、このように空中コンボにし、防御不可能な状態にもっていきたいところ。

# PS版のすべてがわかる！
# 『ストリートファイターZERO2』
# TOP SECRET FILE

## 『ストII』コスチュームの春麗を選ぶ

『ZERO』シリーズになってコスチュームが一新された春麗。が、『ストZERO2』にはこの新コスチューム以外に、『ストリートファイターII』シリーズで着用していた旧コスチュームの春麗も用意されているのだ。この『ストII』バージョンの春麗、単なるコスチュームチェンジではなく、一部の必殺技コマンドが『スーパーストリートファイターII X』のものに差し替えられたのをはじめ、必殺技でキャンセルできる基本技を増やすなどの変更がなされている。『ストZERO2』版とはまた違った戦術で闘っていく必要があるので、一度は試してみてほしい。エンディングも『ストZERO2』版とはちょっと違うのだ。




◀対戦中のキャラクターだけでなく、バストアップグラフィックやエンディングも、旧コスチュームを着用したものになる。



▶しゃがみ強キックなどの基本技に、必殺技でキャンセルがかけられるのが『ストII』版の特徴。必殺技と組み合わせよう。

①キャラクター選択画面でカーソルを春麗に合わせる
②カーソルを動かさずに、セレクトボタンを3秒以上押しっぱなしにする
③セレクトボタンを押したまま、キャラクターを決定する




▲旧コスチューム版では気功拳のコマンドは←ため→＋Pになっている。連続で使用しづらくなっているのだ。

## 「真・豪鬼」を使ってプレイしよう

最強のCPUキャラクターとして登場する真・豪鬼（P22参照）。この真・豪鬼を自分の手で操れるようにしてしまうコマンドがコレ。真・豪鬼の一番の特徴は、斬空波動拳（空中で↓↘→＋P）の強化。1度に2発の弾が飛んでいくのだ。

真・豪鬼は1回、隠しコマンドを入力してしまえば、以降は豪鬼にカーソルを合わせて、セレクトボタンを3秒以上押しっぱなしにしてからキャラを決定するだけで選べる。

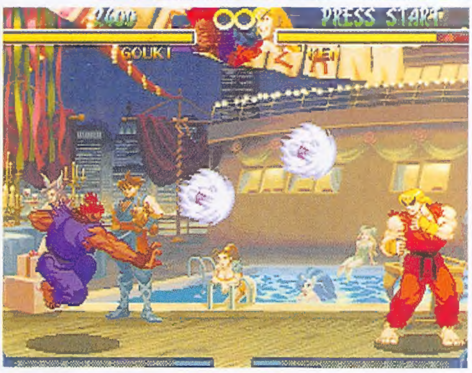



▲これが真・豪鬼。普通の豪鬼とはカラーリングが違う点に注目しよう。

①キャラクター選択画面でカーソルを豪鬼に合わせ、セレクトボタンを押す
②セレクトボタンを離し、カーソルを「アドン→春麗→ガイ→ロレント→さくら→ローズ→バーディー→豪鬼→ベガ→ダン→豪鬼」の順に移動させる
③セレクトボタンを押しながら、豪鬼を選択する



▲勝負がはじまる直前に見せるポーズも真・豪鬼ならではのもの。殺意の波動が立ち上る。




▶斬空波動拳は、1回のコマンド入力で2発の弾が飛んでいく。まるで『スパII X』登場時の豪鬼のようだ。



ここからはPS版に隠されている様々な裏技を一挙に公開していこう。アーケード版から再現されたものあり、PS版オリジナルのものありと、その数は膨大。それらのどれもが『ストZERO2』の新しい楽しみ方を発見させてくれるはず。ぜひ試してみてほしい。

# ザンギエフ同士の対戦時に登場ポーズが選択できる

ザンギエフは同キャラ対戦時に、かならず"マントを脱ぐ"か"雄叫びをあげる"のどちらかのポーズで登場する。が、登場するまでの間、セレクトボタンを押しっぱなしにしておくと、"マントを脱ぐ"ポーズを選択することができる。選択できるのはこのポーズのみ。




◀▼ザンギエフ同士の対戦では、この2種類のどちらかが登場ポーズになるのだ。



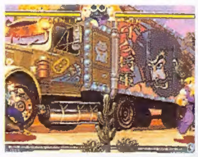


### セレクトボタンを押しておく

▶これがセレクトボタンを押しっぱなしにしたもの。マントを脱いでるでしょ？

# ソドムステージが海外版に変化する

ソドムステージにはトラックの絵柄などが変更された、隠されたバージョンが存在する。この海外版ステージは64分の1の確率で登場するのだ。



確率1/64!!



▲▶右が64分の1で出現する海外版ステージである。

# アーケードモードでCPUキャラを乱入させよう

アーケードモードでの1Pプレイでは一定の条件を満たすと、プレイヤーの操るキャラに合わせた乱入キャラクターが登場する。この乱入キャラはCPUが操り、さらに登場時には特殊なイベントが発生するのだ。




▶乱入時にはこんな画面が。コンティニューでの再戦は不可能なので注意。






### オリジナルコンボかスーパーコンボフィニッシュを5回以上!!




▲▶このフィニッシュ画面を最終ボスに到達するまでに5回以上見ればOK。途中で1本でも負けたらダメ。

アーケードモードで1本も負けずに勝ち続け、8人目に到達する前にスーパーコンボ&オリジナルコンボフィニッシュを5回以上決めること

| プレイヤーキャラクター | 乱入キャラクター | プレイヤーキャラクター | 乱入キャラクター | プレイヤーキャラクター | 乱入キャラクター |
|---|---|---|---|---|---|
| リュウ | さくら | バーディー | ダルシム | ダン | ダルシム |
| ケン | ダン | ガイ | ローズ | ダルシム | ザンギエフ |
| 春麗 | 元 | ソドム | ケン | ザンギエフ | バーディー |
| ナッシュ | ロレント | ローズ | 豪鬼 | ロレント | ソドム |
| サガット | アドン | ベガ | ナッシュ | 元 | 春麗 |
| アドン | ベガ | 豪鬼 | リュウ | さくら | サガット |

# 最強のCPUキャラクター「真・豪鬼」出現方法

アーケードモードのCPUは弱すぎて……、となげいている人もいるのではないだろうか。そんな人に送るのが、『ストZERO 2』最強のCPUキャラクター"真・豪鬼"との対戦だ。拳を極めし男の名に相応しい圧倒的な強さを誇る真・豪鬼。キミは彼を打ち破ることができるだろうか？

①1P側ならパンチボタンカラー、2P側ならキックボタンカラーでアーケードモードをスタートしていること

②ノーコンティニューで1本も負けずに勝ち続けていること

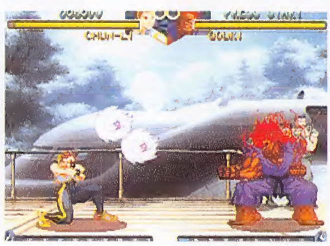
③8人目（最終ボス）に到達するまでに、パーフェクトフィニッシュを3回以上決めること




◀最終ボスとの決戦直前に突如、乱入画面が！




◀彼こそが最強のCPUキャラである真・豪鬼。『拳を極めし者』のお馴染みの台詞も見れるのだ。




◀真・豪鬼の強さは、通常のCPU豪鬼の比ではない。彼をプレイヤーキャラにする方法もあるぞ。

## 勝ちポーズを自分の好きなものにしよう

相手をKOしたときに、勝者がとる様々なポーズ。この勝ちポーズを自由にセレクトできるようになるのが、この裏技。セレクトボタンと同時に、パンチ&キックボタンのどれが押されているかによって、それに対応した勝ちポーズが表示されるようになっている。ただし選べないポーズもある。

▶この画面が表示されているときから、好みの勝利ポーズに対応したボタンとセレクトボタンを押しっぱなしにしておこう。







▲春麗のパーフェクト時のものなどは、選択できない。

**KOマークが出てから、勝ちポーズが表示されるまで、セレクトボタン+パンチまたはキックボタンのどれかひとつを押しっぱなしにしておく**

## アーケードモードでの乱入対戦時にステージをセレクトする

乱入対戦時に、舞台となるステージを選択できるのはバーサスモードだけじゃない。アーケードモードでも特殊な操作をすることで、自由にステージが選択できてしまうのである。



◀▼大草原&大瀑布のふたつの特殊ステージのみ選択方法が異なる。それ以外は下の方法で、自由に選択することができる。



**①乱入側のプレイヤーがキャラを決定する前に、選択したいステージのキャラにカーソルを合わせ、セレクトボタンを1秒以上押す**

**②セレクトボタンを離し、キャラターを選ぶ**



○大草原ステージ

◀サガットに合わせてセレクトボタンを1秒以上押し、ボタンを離さずにキャラを決定する。



○大瀑布ステージ

◀ベガに合わせ、セレクトボタンを1秒以上押し、ボタンを離さずにキャラを決める。

## セレクトボタンを使った隠し必殺技を発見!!

説明書に掲載されているものが、『ストZERO2』に盛り込まれている必殺技のすべてではない。パンチ&キックの計6つのボタンに続く、第7のボタン――挑発ボタン(セレクトボタン)を使用する隠された必殺技をここに公開しよう。

▶使い方しだいでは、相手へのフェイントにもなる波動の構え。セレクトボタンを使うため、入力しづらいのが欠点。





▲1度は見ておきたい、挑発伝説。ダンの間抜けぶりと危険なポーズ?が見る者に強烈な印象を残す隠し技。

### リュウ 波動の構え

↓↘→+セレクトボタン



▲波動拳の構えのみを素早く行なう。攻撃判定を持たず、単なるポーズのみの技。

### ケン 前倒

↓↘→+セレクトボタン



▲前転と見せかけて倒れ込む。転倒ポーズ中も敵の攻撃は食らうので注意しよう。

### ダン 挑発伝説

スーパーコンボゲージがレベル3のときに↓↘→↓↘→+セレクトボタン



▲攻撃判定を持たないため、相手にダメージは一切あたえられない。様々なポーズを見せてくれる挑発技だ。

